

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

RÉALITÉS PARADOXALES : EXPLORATION DES ESPACES
MULTIDIMENSIONNELS PAR L'HYBRIDATION D'IMAGES VIDÉO,
PHOTOGRAPHIQUES ET SONORES

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
LAURA GONCALVES

JANVIER 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je remercie tout d'abord ma famille pour m'avoir appuyée de façon inconditionnelle durant tout mon parcours universitaire. Plus qu'un soutien, elle est la source de mon inspiration.

Je remercie aussi très chaleureusement mon directeur de recherche Jean-Pierre Gilbert qui me guide depuis mon arrivée à la maîtrise. Il est à mes yeux un passeur de mon univers cinématographique au monde des arts visuels et médiatiques. Il a su avec finesse et sensibilité artistique, comprendre mes langages, me faire confiance et m'aiguiller dans les multiples directions que j'ai prises.

Je tiens également à remercier les professeurs et les étudiants rencontrés à l'UQAM ainsi que mon réviseur Guy Perrault pour avoir partagé leur savoir-faire, leur analyse et leur ressenti, nourritures intellectuelles inestimables.

Je remercie immensément mes amis pour leur écoute et leurs réflexions essentielles à mes idées.

De plus, j'aimerais remercier le Comptoir de prêt du Service de l'audiovisuel ainsi que les techniciens du JR-330 de l'École des arts visuels et médiatiques pour leurs conseils techniques avisés, leur compréhension et leur sympathie remarquable.

Enfin, je remercie plus particulièrement ma mère pour son intuition et son amour qui habite ce projet.

AVANT-PROPOS

Il y a maintenant sept ans, lors d'une rencontre étrange, un vieil homme me lança une phrase énigmatique qui fit écho dans mon esprit. Vêtu de noir, assis sur le palier devant une porte, il cria en riant une phrase anodine, se composant seulement de quelques mots. Elle résumait avec poésie le sentiment qui gangrène un homme pris dans le temps qui passe : « Dans la vie on tourne en rond pour finir dans un rectangle. » En ruminant sur le rire cynique de l'homme et sur son regard glacial, je pensais à cette phrase étrangement visuelle qui tonna le fatum de notre condition. Celle d'un quotidien éthéré, fatal et implacable. Je ne sondais pas encore mon sentiment face à ces quelques mots, et pourtant c'était bien le début d'une enquête sur le quotidien qui commençait. Cet événement devint le préambule de mon travail, l'inspiration de mon histoire, l'origine de ce projet. Le sentiment du temps qui passe et qui nous échappe occupe depuis mes préoccupations narratives vidéographiques.

Poursuivant tout d'abord un parcours en cinéma, j'ai travaillé plusieurs scénarios pour exprimer ce ressenti dans un contexte narratif. Les analyses et méthodes de scénarisation m'ont vite amenée à comprendre la nécessité de l'intrigue et les raisons de son absence dans la phrase du vieil homme. Ce constat a été un obstacle à la création d'un récit cinématographique classique, récit qui relate des actions. Comment un sentiment à lui seul devient-il une trame narrative ? Comment raconter une subjectivité avec un médium vidéo dit objectif par sa représentation mécanique du réel ? Comment substituer un mouvement intérieur en un mouvement extérieur ? J'ai alors revisité l'expression de mon sujet au travers une forme de récit plus intuitive que narrative. L'intuition étant son fondement réel, sa nature. Mes réflexions portent essentiellement sur l'image vidéo en art comme révélatrice d'un statut de l'image bien que les pouvoirs de l'image dépassent le champ de l'art. C'est avec cette

foi que j'écris ce mémoire porteur de mes appréhensions, de mes questionnements et de mes méditations.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	iii
LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
DES PAYSAGES NATURELS AUX PARADIS ARTIFICIELS	2
1.1. Visions	2
1.2. Rencontre d'un paradis	6
1.3. L'artificiel : espace visuel, espace virtuel	11
CHAPITRE II	
LES IMAGES DOUBLES	13
2.1. Chevauchée dans le chevauchement	13
2.2. Dénaturer les sens par le sens	18
2.3. Les fantômes	25
CHAPITRE III	
DES IMAGES TROUBLES	33
3.1. Toucher l'image du regard	33
3.2. Perception circulaire	37
3.2.1. Le regard de l'image	38
3.2.2. La boucle est doublée	40
3.3. Image sonore	41
CONCLUSION	48
BIBLIOGRAPHIE	51

LISTE DES FIGURES

Figure		page
1.1	Image extraite d'une captation vidéo	5
1.2	Image extraite d'une captation vidéo	10
1.3	Impression jet d'encre, 40x71 po Photographie servant de support de projection	12
1.4	Documentation <i>Les paradis artificiels</i> #1 Projection vidéo sur photographie	12
2.1	<i>Les paradis artificiels</i> #2, impression jet d'encre, 30x44 po	14
2.2	<i>Les paradis artificiels</i> #3, impression jet d'encre, 30x44 po	17
2.3	Dessin d'un mouvement cyclique	19
2.4	Dessin d'un mouvement circulaire	19
2.5	Documentation <i>Les paradis artificiels</i> #1 Projection vidéo sur photographie avec le dispositif spéculaire	21
2.6	Documentation <i>Les paradis artificiels</i> #1 Projection vidéo sur photographie avec le dispositif spéculaire	24
2.7	Image extraite de la vidéo <i>Les paradis artificiels</i> #1	27

RÉSUMÉ

Dans notre société où prolifèrent les images, les représentations numériques du réel nous emportent dans des réalités artificielles par une vraisemblance ambiguë jusqu'à faire oublier le temps de la nature. « Est-ce une image ? Est-ce la mienne ? Que vois-je ? » (Dufour, 2008) sont les questions qui nourrissent mon travail.

Je cherche à sonder le pouvoir de séduction de ces images audiovisuelles et les changements qu'elles opèrent sur notre perception des espaces et du temps en travaillant les virtualités du numérique dans des installations hybrides d'images vidéo, photographiques et sonores. Par quelles expériences sensorielles et affectives s'exerce une fascination ?

Je m'intéresse autant au référent, la mer choisie selon des critères affectifs, qu'à la matière des médiums (impressions, projections, diffusion sonore). Je travaille des représentations connotées qui se dédoublent jusqu'à se transformer au moyen de divers dispositifs spéculaires et de superpositions en y incarnant le mouvement temporel du *tourner en rond*.

L'image imprimée est manipulée comme un support de projection vidéo entourée d'un son spatialisé dans un même but : proposer diverses approches perceptuelles. Est-ce par le *toucher par la vue* une image ou par le *voir par l'écoute* un son que s'exerce une fascination ? En déjouant les frontières des espaces matériel et immatériel, physique et abstrait, présent et absent, je cherche ainsi à provoquer des paradoxes perceptuels dans des entre-deux jusqu'à dénaturer le sens par les sens.

Mots-clés : art vidéo, naturel, double spéculaire, multidimensionnel, affect, circulaire.

INTRODUCTION

Tout au long de ma formation à la maîtrise, j'ai exploré les fantômes, les fantasmes et le fantastique de l'image vidéo, lieu de passage entre l'espace physique à plusieurs dimensions et la profondeur de l'espace mental. Elle est une *téléprésence* qui nous transporte dans des réalités ambiguës, paradoxales de par leur ressemblance, pouvant altérer notre perception de l'espace et du temps. Immortalisation pour André Bazin (1958), prolongement nerveux de l'homme pour Marshall McLuhan (1964), brèche à l'ennui destructeur, ces images virtuelles permettent-elles de défier une condition humaine inféodée au temps ?

L'hybridation des images vidéo, photographiques et sonores m'a permis d'explorer les espaces multidimensionnels du numérique servant d'instrument langagier d'un temps en fuite. J'expérimente ainsi le *tourner en rond* non pas comme un mouvement spatial mais comme un mouvement temporel, un mouvement de conscience, un mouvement intérieur que j'incarne dans les mouvements naturels de la mer.

Par quelles expériences sensorielles et affectives mes images agissent-elles ? Où existent-elles ? La question du basculement d'un espace naturel à son état vidéo est la première qu'affronte l'étude de mes travaux. Le texte rapporte mes expérimentations d'un mouvement temporel sous le signe du cercle de la conception de mes images, à la perception de l'image. Je retrace cette pratique du regard et de l'écoute en utilisant deux modes discursifs, didactique et poétique, qui font entendre ma voix, celle d'une narratrice partagée entre l'approche rationnelle et l'exaltation de l'imaginaire.

CHAPITRE I

DES PAYSAGES NATURELS AUX PARADIS ARTIFICIELS

« Rendre visible l'activité organisatrice du percevoir. »

Cézanne

1.1.1. Visions

Mon affect pour la mer jaillit directement de mon enfance et de mes racines. Sonder la puissance qu'elle exerce sur moi inviterait à une psychanalyse qui n'est pas exactement l'objet de ce mémoire. Chacun possède en lui une nature empreinte d'évasions enfantines, de mémoire familiale et de chimères salvatrices. Je m'assois seule devant l'étendue immense de l'eau vivante et magnétique bercée par les pulsations irisées des houles indomptables. L'horizon lointain laisse croire à un infini mystique qui conjugue liberté et exaltation. La vision et l'écoute de cet éternel mouvement des vagues qui s'échouent en écume relie ma pensée à l'existence des cycles, reflets des aspirations de l'âme vers l'Éternel. Vent, odeur et chaleur transpercent les lumières ondoyantes et enivrent ma contemplation. Sentiment d'un moment présent vécu avec intensité.

Les ondulations bariolées réfléchissent les rayons de lumière qui tourbillonnent sur mes yeux fermés. Le crépitement des coquillages polis perce sous la fougue de l'eau roulante que les vagues soulèvent pour se briser sur le sable. Dans le chavirement d'une bourrasque emportant l'ostinato des parades nuptiales des cigales, une synesthésie atteint l'intellection. Les vagues s'avancent, s'éloignent puis reviennent,

comme un souffle voyageur peuplant mon imaginaire du recommencement. Ces mouvements que je regarde sont alors révélateurs du temps. Ils forment à eux tous une *durée*, continue et mobile, comme les mouvements de l'esprit errant. Une durée qui « est la forme que prend la succession de nos états de conscience quand notre moi se laisse vivre, quand il s'abstient d'établir une séparation entre l'état présent¹ ». Le mouvement cyclique des vagues exprime alors un motif temporel qui me ramène à mes cycles biologiques et spirituels. La beauté de la nature féconde...

Le vent souffle comme le divin caressant la chair de mon corps périssable. Le temps prend désormais une forme funèbre, une succession d'instantanés qui fanent seconde après seconde dont l'ardeur attise ma passion de l'instant. Et je me tiens là, ouvrant et fermant les yeux, caméra allumée à mes côtés qui se substitue à ma présence rationnelle. Elle est ce que je ne suis plus, un regard objectif du monde. Ma vision est alors introspection, impression où le « visuel » (Didi-Huberman, 2007) prend le pas sur le « visible² ». Je regarde longuement et tente de développer des capacités de « voir à travers », ce que Bergson nomme la « perception virtuelle » (Bergson, 1889), une perception de la durée comme un mouvement d'actualisation, de différenciation et de création. Mon intérêt porte ainsi sur les états qui durent. Je filme en plan fixe et continu pour essayer de m'emparer d'un moment de vie qui m'échappe par sa lenteur, sa monotonie, sa complexité.

Ces images vidéo sont alors des « blocs de mouvement-durée » (Deleuze, 1987), des unités de temps continu que Gilles Deleuze (1985) qualifie d'« image-temps » car la

¹ Henri Bergson, *Essais sur les données immédiates de la conscience*. (Paris : Flammarion, 1889), p. 74.

² Dans son ouvrage *L'image ouverte : motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Georges Didi-Huberman nous invite à penser notre relation à l'image. Il définit le « visuel » comme un phénomène dans le champ de la vision qui relève du sens fondamental, tandis qu'il désigne le « visible » ce qui appartient au lisible, à la réalité de la surface.

Ces images vidéo sont alors des « blocs de mouvement-durée » (Deleuze, 1987), des unités de temps continu que Gilles Deleuze (1985) qualifie d'« image-temps » car la durée du plan ne dépend pas ici de l'action utile à l'avancement du récit, mais de l'intuition. Le spectateur n'entre pas dans un schème sensori-moteur « d'action-sensation » (Deleuze, 1985) car « l'image-temps » empêcherait la perception de se mettre en rapport avec l'action pour la prolonger dans la pensée. Je tente ainsi de faire correspondre le mouvement des vagues tel un mouvement de conscience, à la mouvance de l'image durative qu'offre la vidéo. La caméra enregistre, construit des images en temporalisant l'espace de cette vision. Elle imite l'aspect physique de la nature mais aussi son architecture temporelle, c'est-à-dire « une succession de changements qualitatifs qui se fondent, qui se pénètrent, sans contours précis³ ».

Elles étaient dans le temps avant de se situer dans l'espace

³ Henri Bergson, *Essais sur les données immédiates de la conscience*. (Paris : Flammarion, 1889), p. 136.



Fig. 1.1 - Image extraite d'une captation vidéo.

1.2. Rencontre d'un paradis

Dans la pénombre de mon atelier citadin sans fenêtres, loin de la mer, le soleil s'est éclipsé. J'allume mon ordinateur pour voir les images capturées lors de mes voyages en Corse, au Portugal et à Cuba, seules traces des moments perdus. La mort et la nature s'étonnent lorsque la créature vidéo naît pour rendre compte de sa propre survivance. Elle apparaît comme un spectre qui enveloppe mon regard par sa texture lumineuse. Dans l'isolement, je tente de retrouver ma plénitude au contact visuel et auditif de la mer, de la saison estivale, mais mes images ne sont qu'une représentation substitutive de la réalité, une apparence.

Pourtant j'y revois la lumière des rivages s'éclaircir. Les flots s'échouent pour réapparaître incessamment dans la ligne d'horizon à la symétrie si parfaite que l'espace vidéo est d'ores et déjà délinéé. « [...] les procédés de l'art ne sont plus alors que des moyens par lesquels l'artiste exprime le beau, et l'essence du beau demeure mystérieuse ». (Bergson, 1889, p. 13)

Au bas de l'image gît une couverture dense de sable dormant. On eût dit que les grains s'étaient transmués en une matière lumineuse palpable. Eux seuls ne bougent pas, contrastant la lecture de l'image vidéo qui se compose de temps multiples. La poétique temporelle de l'image et la lumière des rivages procurent un apaisement. L'état vidéo est alors un *être moment*, statique et mobile à la fois, enivrant malgré l'artifice. « Peut-être bien que pour penser la vidéo, il faut cesser de la voir comme une image [...] Mais la concevoir, la recevoir ou la percevoir.⁴ »

⁴ Philippe Dubois, « L'état-vidéo : une forme qui pense. Une histoire en deux mouvements » dans *Vidéo Topiques : tours et retours de l'art vidéo*. (Strasbourg : Les musées de Strasbourg, 2002), p. 43.

une pensée, un mode de penser⁴. »

Ces épisodes maritimes de ma vie sont maintenant des souvenirs de ma mémoire, des constructions mentales qui s'altèrent de jour en jour en fantasmes de ma conscience imageante. Ils sont des projections de mon esprit glissant dans le territoire de l'oubli que mes vidéos corrigent grâce à leur pouvoir de captation objective. La copie devient-elle plus puissante que l'original ? Réalité et illusion permutent.

Je rencontre alors Orphée à la traversée du miroir, ni ici ni ailleurs. Les images vidéo règnent dans un entre-deux, un monde qui n'est pas *autre*, mais paradoxal. Ce paradoxal « qui, contradictoirement, met la lumière sur un point de vue irrationnel, en contrepied des certitudes logiques, de la vraisemblance » (<http://www.cnrtl.fr/definition/paradoxal>). L'image tire son pouvoir de séduction en nourrissant le rêve d'un ailleurs qui se renforce par la « déchirure, une irruption insolite, presque insupportable dans le monde réel⁵ ». Elle conjure le sort du quotidien, l'ennui, l'image du monde, l'image de soi, en embellissant les fantasmes. Le simulacre de l'image vidéo rend donc perméable la barrière entre le réel et l'imaginaire, *fissure*, pour susciter du plaisir parfois même jusqu'à provoquer l'effroi. Alors troublée, je me réfugie dans mes songes.

Les vidéos de mers que je sélectionne sont envisagées comme le premier moment de construction de mon histoire. J'architecture un jeu spatio-temporel dans lequel défilent des événements contextuels. Le « cadre-limite » (Aumont, 1990) délimite la

⁴ Philippe Dubois, « L'état-vidéo : une forme qui pense. Une histoire en deux mouvements » dans *Vidéo Topiques : tours et retours de l'art vidéo*. (Strasbourg : Les musées de Strasbourg, 2002), p. 43.

⁵ Roger Caillois, *Oblique précédé de Images, images...* . (Paris : Stock, 1975), p. 69.

frontière entre l'espace du spectateur et l'espace de l'image. Il construit « l'espace des représentations » (Marin, 1977) qui prépare à la lecture.

La lumière artificielle enveloppante de l'image numérique me fascine, me pénètre de toutes parts, m'imposant une participation perceptuelle en profondeur. Un angle de création se dessine face à la puissance du phénomène qui demande à être explicité sous la conduite de Marshall McLuhan (1964). Selon lui, « la lumière électrique est de l'information pure » (ibid, p. 26). La lumière est radicale et enveloppante. Elle abolit les frontières entre l'espace physique de mon atelier et l'espace abstrait de mes images. Elle me déterritorialise dans une autre dimension où le temps est latent et sans lieu. Je remarque qu'avant de recevoir la forme englobante de l'icône, j'éprouve une attirance irrésistible pour la matière du médium.

J'analyse donc l'affection que je porte à la représentation des images vidéo et décortique mon expérience sensorielle face à leur texture abstraite et immatérielle. En faisant état de mes observations, j'adhère aux réflexions de McLuhan. « Si la lumière électrique échappe à l'attention comme médium de communication, c'est précisément qu'elle n'a pas de contenu⁶. » L'image vidéo existe à l'état de lumière, ontologie purement visuelle, ce qui m'apparaît comme une voie de passage vers l'espace dans lequel l'image existe, l'espace dans lequel je l'éprouve. « En fait, c'est l'une des principales caractéristiques des médias que leur contenu nous en cache la nature.⁷ »

La matière numérique pixélisée et sa consistance sont désormais les matériaux de mon travail plastique. Au moyen de divers dispositifs, je manipule, transforme,

⁶ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, (Paris : Point, 1977), p. 27.

⁷ Ibid, p. 27.

superpose la matière lumineuse sur elle-même à travers des projections/captations sur des impressions photographiques ou sur des écrans. J'expérimente l'hybridation d'images numériques pour déjouer leur lecture. Je cherche à provoquer des paradoxes dans des entre-deux, entre matériel/immatériel, statisme/mobilité, absence/présence. Ces espaces maritimes sont maintenant des répliques qui donnent à boire à l'imagination. Mes mers demeurent en tant qu'images, simulacres d'un lieu naturel, qui procurent les effets sensoriels d'un état délicieux. Elles sont un paradis artificiel.

Songe et mensonge.



Fig. 1.2 - Image extraite d'une captation vidéo.

1.3. L'artificiel : espace visuel, espace virtuel

Je cherche ainsi à donner à voir la transformation d'un espace naturel en son espace vidéo multidimensionnel. Je tente de traduire la permutation d'un état à un autre en m'intéressant à la mécanique du processus de la fabrication de l'image. La captation d'un rivage de mer que je sélectionne devient donc un premier fragment. Je vais le dédoubler et le filmer à plusieurs reprises pour créer une succession d'un même instant. Les vidéos ainsi réalisées sont le double d'un double en basculant toujours plus dans les dimensions virtuelles du numérique. Le terme virtuel s'emploie ici pour qualifier l'état de mes images selon deux acceptions du mot, d'une part le virtuel qui désigne des éléments de simulations informatiques, et d'autre part, l'état virtuel comme un être ou une chose n'ayant pas d'existence actuelle, tangible, « qui existe sans se manifester » (<http://www.cnrtl.fr/definition/virtuel>). L'image virtuelle « ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel ». (Pierre Levy, 1995, p. 5)

Je m'intéresse donc aux dimensions paradoxales des images numériques en explorant le pouvoir d'évocation de leurs espaces virtuels. C'est dans cet *état-espace* que je cherche à traduire les changements de perception d'une image lorsque celle-ci est déjà l'image d'elle-même. Je scrute, reproduis, multiplie jusqu'à vider l'image de son sens. La répétition éloigne... éloigne, éloigne, éloigne...

Mais la mer est toujours la plus forte.



Fig. 1.3 - Impression jet d'encre, 40x71 po - photographie servant de support de projection.



Fig. 1.4 - Documentation *Les paradis artificiels* #1- projection vidéo sur photographie.

CHAPITRE II

LES IMAGES DOUBLES

Mes expérimentations m'ont permis d'explorer l'espace virtuel du numérique de trois façons.

2.1. Chevauchée dans le chevauchement

Les deux premiers dispositifs constituent le sujet de ce sous-chapitre. Le premier consiste en la captation d'une image, puis de son double et ainsi de suite à travers l'écran de l'ordinateur ou de la projection vidéo. Le second consiste en la captation de la vidéo en mouvement projetée sur sa photographie, image fixe, et ce, à plusieurs reprises. Les deux dispositifs représentent ainsi les captations successives de superpositions, chaque couche contenant les couches antérieures en abîme. Cette accumulation déploie une étrange spatialité dans la mouvance de l'image qui montre une tension entre le bidimensionnel (l'image comme surface) et le tridimensionnel (la profondeur de l'image). Dès lors, la deuxième et la troisième dimension se prolongent peu à peu vers une spatialité relative. Le montage vidéo que j'effectue par la suite retrace les différentes étapes de la transformation de la matière numérique, les transitions d'une dimension à une autre, où les motifs visuels sont proportionnels les uns par rapport aux autres en termes de durée. Comme une couche est successivement la captation d'un double, les images réalisées s'avèrent paradoxalement *même* et *autre*.

Mon image se meut ainsi dans la modulation constante de son espace interne. En effet, le processus dégrade tant la matière numérique que l'image révèle sa vraie nature formelle, des programmes de pixels. Le pixel devient alors un élément *pictural*. « L'œil lit ces points comme s'ils étaient reliés à la manière d'une peinture pointilliste. [...] Au lieu de pigments, il y a de la lumière.⁸ » Comme mes images vidéo s'abîment jusqu'à ce que leur lumière ne soit plus que surface, on peut constater que le pixel, unité minimale élémentaire, ne possède pas à lui seul de contenu. Il est un point de lumière colorée, de « l'information pure » (McLuhan, 1964) qui dans un ensemble donne forme à l'image.

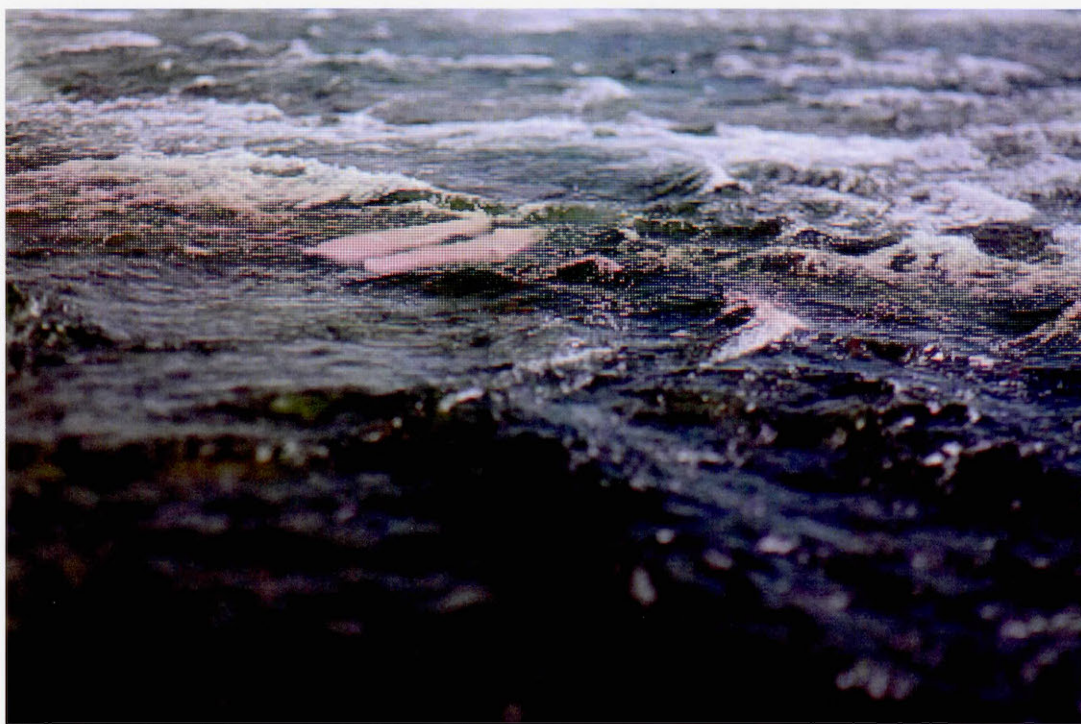


Fig. 2.1 - *Les paradis artificiels #2*, impression jet d'encre, 30x44 po.

⁸ Edith Decker-Philips, *Paik Video. Station Hill Arts Series*. (Barrytown : Station Hill of Barrytown, 2010), p. 73 [traduction libre].

Pour Marshall McLuhan (1964), la lumière seule est un médium, « distincte de l'usage qu'on en fait ». L'étude des médias⁹ négligerait de penser la lumière pure comme un médium en appréhendant davantage le contenu qu'elle épelle : « Ce n'est pas la lumière elle-même mais son contenu (donc un autre médium) qui frappe l'attention. » (Ibid, p. 27)

La sur-fréquentation médiatique de notre société actuelle amène un certain nombre d'artistes à questionner le statut de l'image en la dégradant, en démasquant ses appareils. L'altération de la matière vidéo se retrouve dans le travail de Nelly-Ève Rajotte qui voyage dans les espaces doubles du numérique. Elle montre souvent des images de lieux naturels déconstruites en des modulations électroniques. J'ai pu voir son œuvre *Apex* (2013) présentée dans l'espace public de la ville de Sherbrooke où une vidéo était projetée sur la façade d'un immeuble. Je m'intéresse particulièrement à cette œuvre non seulement parce qu'elle raconte la transformation d'un espace naturel en espaces numériques mais aussi parce qu'il s'agit d'un travail de mapping vidéo¹⁰. Nelly-Ève Rajotte montre des images vidéo de paysages projetées sur la pierre du bâtiment, hybridation de grande envergure qui questionne la puissance du médium. Ces images lumineuses à l'apparence de plus en plus falsifiée, s'apparentent à l'univers de mes recherches tant sur le fond que sur la forme.

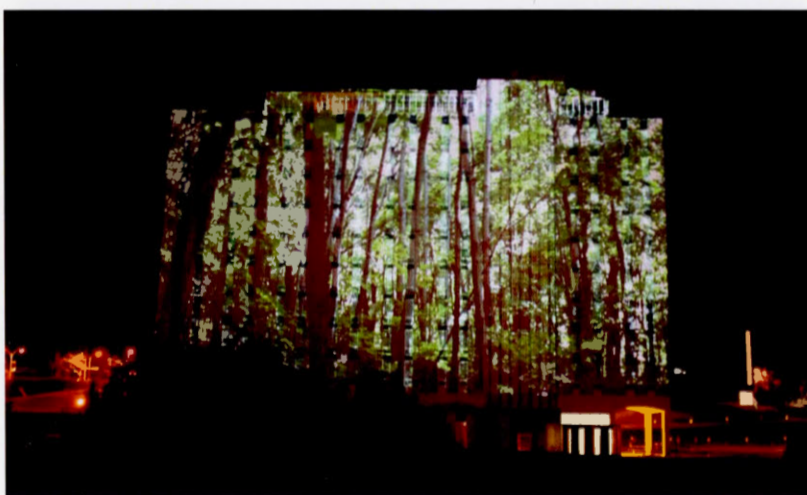
⁹ Le terme « médias » dans *Pour comprendre les médias* de McLuhan est à entendre comme le pluriel de « médium » désignant alors des formes et des technologies de communication contemporaines.

Dans ce texte, j'emploie le terme « médium » pour qualifier l'image vidéo, c'est-à-dire comme un « support matériel ou technique, permettant à l'image de s'incarner et éventuellement de se transmettre », définition donnée par Sophie Dufour dans son ouvrage *L'image vidéo*, p. 15, en qualifiant le « médium » en art.

¹⁰ Le mapping vidéo est une pratique qui consiste en la projection vidéo cartographiée sur divers matériaux de dimensions variables.



Nelly-Ève Rajotte, *Apex*, 2013, vidéo, 7min37. [Images extraites de la vidéo]



Nelly-Ève Rajotte, *Apex*, 2013, vidéo, 7min37. [Documentation de l'installation, mapping vidéo]
Sherbrooke : Sporobole, Espace[IM]Média.

Dans mon travail, je cherche aussi à déjouer la perception d'une image en travaillant sa matérialité et en détériorant son référent. Le changement de perception, dû au changement d'échelle, opère de couche en couche, d'une dimension à une autre, car le message devient ambigu et l'appréhension du médium se pervertit. De double en double, l'image se décompose et l'espace se transforme.



Fig. 2.2 - *Les paradis artificiels #3*, impression jet d'encre, 30x44 po.

Je constate alors que les dimensions de ces deux premiers dispositifs se limitent au nombre de couches que je réalise. La profondeur de l'abîme de l'image maintenant épaisse et embrumée dépend de mon geste suivant de superposition. À environ une quinzaine de couches, j'achève la procédure. Ce processus tend à être limité dans le temps, car je ne peux indéfiniment poursuivre ce geste répétitif. Les espaces sont circonscrits et s'accumulent comme des pliages. Ces premières expérimentations suivent un mouvement temporel *cyclique*.

2.2. Dénaturer les sens par le sens

Ce dernier constat sur le mouvement temporel limité et cyclique de mon dispositif précédent, m'amène à revisiter le point de départ de mes recherches : traduire en images vidéo le mouvement temporel du *tourner en rond*. Est-ce un mouvement cyclique ou circulaire ? Comme dans toute étude, je m'exerce à un travail de définition et donc de distinction du « cyclique » et du « circulaire ».

cyclique (adj.)

Qui se reproduit périodiquement et selon un même processus. Centré sur un thème (ou un personnage) qui apparaît tout au long d'une œuvre littéraire ou musicale.
Et vidéo. (<http://www.cnrtl.fr/definition/cyclique>)

circulaire (adj.)

Qui se rapporte au cercle. Qui fait le tour. Qui revient à son point de départ.
(<http://www.cnrtl.fr/definition/circulaire>)



Fig. 2.3 - Dessin d'un mouvement cyclique.

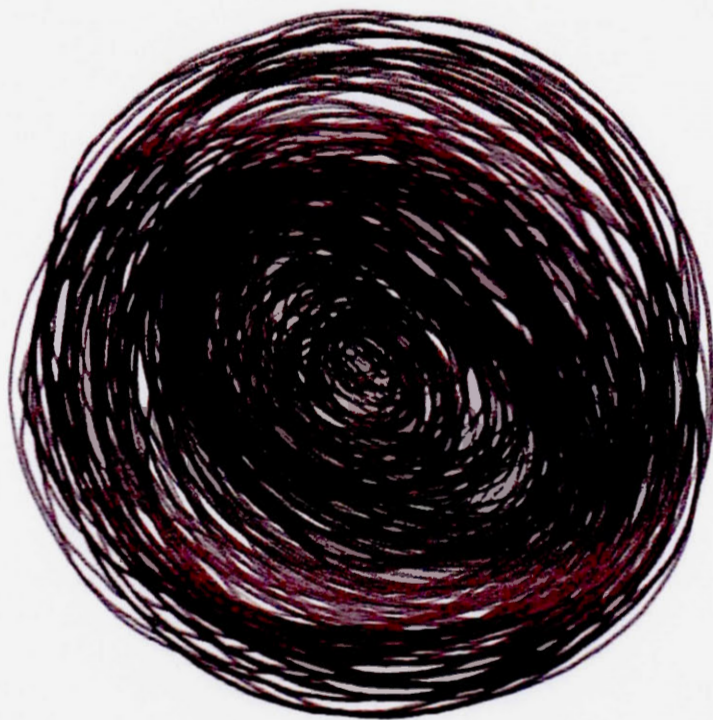


Fig. 2.4 - Dessin d'un mouvement circulaire.

Ainsi, le mouvement cyclique est répétitif en s'étendant dans le temps alors que le mouvement circulaire est un recommencement incessant, un éternel retour qui ignore le temps chronologique. Mon *tourner en rond* s'apparente au parcours qui ramène incessamment au point de départ comme un mouvement circulaire, dans un espace atemporel.

Je cherche et m'essaie jusqu'à découvrir un procédé qui consiste à connecter en boucle la caméra à l'écran de visualisation, la caméra filmant l'écran. Ma caméra, branchée au projecteur vidéo, filme ce qu'elle projette sur la photographie : elle montre ce qu'elle voit. Comme lorsque l'on place deux miroirs l'un devant l'autre qui affichent une infinie profondeur. Je travaille alors cette technique, troisième et dernière exprimée dans ce mémoire : le feedback vidéo. L'image donne à voir une dimension infinie, indéfinie, sublime, sans temporalité linéaire. Je me résous à associer le mouvement éternel du circulaire à cette construction infinie du spéculaire.

spéculaire (adj.)

Qui réfléchit la lumière comme un miroir. Qui semble produit par un miroir.
(<http://www.cnrtl.fr/definition/speculaire>)

Mes captations s'effectuent dans le noir total de mon atelier. J'installe et mesure les surfaces de projection, certaine d'être encore surprise par les effets imprévisibles de ce dispositif. J'allume la caméra en mode automatique, et là, après quelques secondes où elle ajuste elle-même ses réglages pour pouvoir capter dans le noir, des lumières, des formes et des couleurs jaillissent. La lumière répond à elle-même, elle construit des éclats lumineux, des nébuleuses multicolores, des échos produits électroniquement. La caméra *dégénère*. L'itinéraire des informations perçues par les capteurs semble perturbé, ce qui transforme l'image figurative en formes abstraites. Les couleurs ne correspondent plus à la réalité des sujets représentés, ni à celle du

monde. Ce dispositif déréalise les bords, ce qui illustre bien la fluidité de la matière numérique.

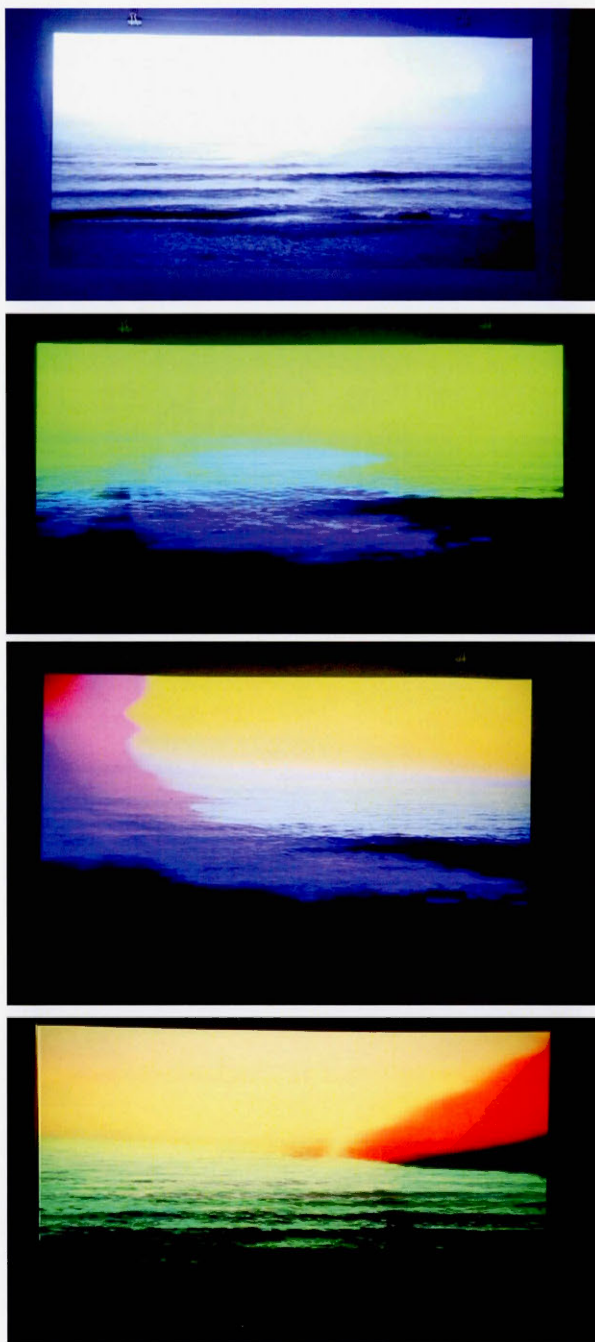


Fig. 2.5 - Documentation *Les paradis artificiels #1*.
Projection vidéo sur photographie avec le dispositif spéculaire.

Aucun traitement de l'image n'a été effectué en postproduction. Dans l'exposition, les images sont montrées brutes, elles résultent directement de la captation de ce dispositif. Je ne contrôle ni les couleurs, ni certaines formes, ni le mouvement lumineux répétitif s'échappant continuellement vers le point de fuite de la perspective. Ces traînées lumineuses s'enfuient étrangement dans l'abîme pour réapparaître en leur point de départ dans une fascinante régularité et symétrie. Ce dispositif spéculaire met à l'épreuve un mouvement spatial et temporel qui existe en état de boucle, en un mouvement circulaire.

Je travaille alors des mouvements de caméra, des valeurs de plans et des réglages lumineux pour explorer les images de ce phénomène. Le montage vidéo final rend compte des transformations selon mes différentes techniques de filmage. Les transitions impliquent l'idée d'un passage d'une dimension à une autre, la permutation d'un espace à un autre. L'écran ne montre alors plus des espaces en pliage, mais l'espace d'un repliement. Cette architecture dénote un nouveau type de paradoxe, celui d'un circuit fermé, d'un cercle clos, car il n'y a plus de distance entre le sujet et sa réflexion qui ne font plus qu'un. Les images sont des projections de lumière venant de l'intérieur de la caméra. L'espace n'est plus réellement celui d'une image, mais celui d'une *méta-image* : ni bidimensionnel, ni tridimensionnel, mais infini, aporétique et paradoxal. L'image devient une entité abstraite, l'abstraction faisant gagner en interprétation intuitive en anéantissant le réel. Dès lors, les images deviennent fugaces, fantastiques.

fantastique (adj.)

Qui donne libre cours à son imagination. Qui n'est qu'une construction de l'imagination, visible sans consistance réelle. Qui met en scène des êtres irréels.

(<http://www.cnrtl.fr/definition/fantastique>)

Ce dispositif *spéculaire* exploite ainsi la capacité de réflexion de la caméra et de la projection vidéo, toutes deux mécaniquement composées de miroirs. Quelle relation le reflet spéculaire entretient-il avec l'image vidéo ?

L'image réfléchissante provoque une identification ambivalente, un effet de vertige. Comme la vidéo, elle est une image, elle est un double.

Image ou mirage.



Fig. 2.6 - Documentation *Les paradis artificiels #1*.
Projection vidéo sur photographie avec le dispositif spéculaire.

2.3. Les fantômes

« Lumière, éclairage, ombres, reflets, couleur, tous ces objets de la recherche ne sont pas tout à fait des êtres réels : ils n'ont comme les fantômes, d'existence que visuelle. » (Maurice Merleau-Ponty, 1964, p. 17)

Des promeneurs de plage passaient parfois devant la caméra. Sans voir le dispositif de captation, ils ne savaient pas qu'à ce moment, en un court instant, ils se destinaient à devenir les entités d'un « temps fantomal des survivances » (Dufour, 2008). L'assemblage final d'une vidéo, qui rend compte des basculements d'une dimension à une autre, montre un passant à chaque étape de sa *déclinaison*. Au début, il apparaît comme une ombre vaporeuse et discrète qui peuple le champ de mouvance de l'image vidéo. Une étrangeté figurale qui réside dans le scintillement. Est-ce une image ? Est-ce la mienne ? Le regard du spectateur ne peut pas alors se conforter dans la certitude de ce qu'il voit. Puis de couche en couche, l'image vidéo se transfigure en attestant la présence des passants dont les contours sont chaque fois plus précis. Ces personnages, transparents du fait d'être des projections vidéo, sont maintenant figures, spectres, fantômes. Ils reflètent une forme de vie à l'état d'image, une vie mystérieuse qui se vit hors chronologie. Leur passage éphémère est répétitif, cyclique, transitoire.

Ignorant cette mise en scène, les passants réels se prélassaient, vaquaient à leurs occupations, jetant parfois un œil à l'horizon, dos au spectateur. Ce geste coïncide avec le regard jeté par le spectateur sur l'image, dans le même sens, vers l'horizon. Leurs points de vue correspondent, mais n'appartiennent pas au même monde. Ces mouvements peuvent être ressentis comme étrangement inquiétants en ce qu'ils nous rappellent « cet automatisme de répétition résidant en nous-mêmes » (Freud, 1919, p. 22).

L'expérience de l'« inquiétante étrangeté », « Unheimliche », que Sigmund Freud (1919) analyse à partir de cas de patients, de contes et d'expériences vécues, se rapporte à l'état d'étrange malaise, une impression déconcertante que l'on éprouve face aux robots, aux statues, aux poupées, aux mannequins, aux reflets imprévus de notre image et, plus largement, aux doubles. Elle surprend chaque fois que les limites entre imagination et réalité s'effacent, lorsque ce que nous avons tenu pour fantastique s'offre comme une éventualité réelle. Ersnt Jentsch relève un cas d'inquiétante étrangeté, « celui où l'on doute qu'un être en apparence animé ne soit vivant, et, inversement, qu'un objet sans vie ne soit en quelque sorte animé¹¹ ».

Les passants passent. Ombres douteuses, apparitions indécises, leurs corps sont fragmentés par les différentes valeurs de cadre, ce qui les condamne à n'être que des membres épars en mouvement, des bribes. L'image vidéo *spectralise* les sujets, mais la forme humaine et l'action confèrent aux passants une ressemblance qui renforce le pouvoir d'identification du spectateur. Ce dernier peut alors recevoir la scène comme un intervalle, une apostrophe où surgit une inquiétante étrangeté.

¹¹ Ersnt Jentsch, 1868-1919, psychiatre allemand cité par Freud dans *L'inquiétante étrangeté*, p. 14.



Fig. 2.7 - Image extraite de la vidéo *Les paradis artificiels #1*.
Vidéo réalisée avec le premier dispositif consistant en une projection vidéo sur photographie.

Pour élucider le phénomène de l'inquiétante étrangeté dans mon travail, je relève dans le texte de Freud trois événements susceptibles de provoquer ce sentiment. Dans un premier domaine, l'inquiétude peut survenir face à quelque chose de familier par sa ressemblance que le processus de refoulement a rendu autre. Ce qui fait retour ici est l'image de son propre corps sur le modèle du semblable. Dans un second cas, elle est une impression produite par la fragmentation du corps qui, selon Freud, émane des angoisses infantiles se rapportant au complexe de castration du père redouté ou au fantasme du corps maternel. « Unheimliche » est d'ailleurs ce qui autrefois était « heimisch », le familier. Dans un dernier domaine, l'expérience de l'inquiétante étrangeté survient à travers la fiction, c'est-à-dire à travers un monde qui s'écarte du monde réel en mettant en scène des figures surnaturelles ou un double absurde. La fiction peut créer, et Freud le reconnaît, de nouvelles formes de sentiment inquiétant qui n'existent pas dans la vie réelle. Il soutient que nous réagissons à la fiction comme nous le ferions face à des événements nous concernant. Il est certainement admis que la fiction filmique met à l'épreuve l'affect du spectateur au même titre qu'un double spéculaire, si l'on se réfère d'ores et déjà à sa mécanique de fabrication.

La fabrication d'une image vidéo commence par l'incidence de la lumière reflétée sur le miroir de l'objectif. Puis, à la place de l'émulsion chimique photosensible de la pellicule argentique produisant une image latente, l'image numérique résulte de la conversion des particules lumineuses en flux électriques par des capteurs électroniques. La capture de sujets consiste ainsi initialement en une mécanique spéculaire. Les figures errantes de mes vidéos, les espaces de mes images sont donc objectivement des reflets, des doubles. Et la perception d'un reflet, d'un dédoublement n'engage pas seulement une réflexion sur la répétition mimétique mais sur le paradoxe d'un « monde où règne l'autre » (Dufour, 2008).

Les passants sont pris dans une répétition infinie suggérée par la diffusion en boucle de la vidéo et la duplication de l'image. Ces personnages anonymes n'existent que dans l'intervalle de leurs mouvements, livrés à quelque chose d'intolérable qui est leur quotidienneté même, leur *tourner en rond*. Ils existent comme un souvenir, une rêverie, une introspection en état de suspension, ballotés entre la réalité du combat qu'ils mènent dans leur cadre rectangle et l'impossibilité d'en sortir. Comme les personnages de Tracey Moffatt¹² ou de Jacinthe Carrier¹³, ils évoluent quelque part entre l'être et le non-être, pris dans des situations optiques et sonores, condamnés à la balade ou à l'errance. Avec une approche abstraite des corps, j'abandonne la quête de signification. Nous n'entendons pas leurs paroles. Leurs gestes répétés font naître une *entité mentale mutique* permettant de sonder leur caractère par une communication intuitive. L'absence de leur voix exprime les sentiments là où les mots échouent, tels que l'attente, le doute, le non-dit, le néant.

¹² Tracey Moffatt décrit une condition humaine au travers d'œuvres photographiques et vidéographiques empreintes d'une réalisation cinématographique. Ces personnages, souvent hantés, sont des figures racontées au travers d'histoires de fantômes. Je pense particulièrement à son œuvre *Night Cries : A Rural Tragedy*, l'histoire d'une fille aborigène qui accompagne sa mère blanche dans la vieillesse, où les personnages silencieux évoluent dans des décors surréalistes, voire surnaturels.

¹³ Ce qui m'interpelle dans le travail de Jacinthe Carrier est sa façon subtile d'inscrire un personnage, un caractère, une identité dans des paysages. Elle travaille le corps comme un matériau de son travail photographique et vidéographique, qui entretient des relations narratives avec les espaces. Elle aborde le thème du rituel, de la marche, de la procession, de l'errance.



Tracey Moffatt, *Night Cries : A Rural Tragedy*, 1990, Australie, court-métrage, 19 min.



Tracey Moffatt, *Night Cries : A Rural Tragedy*, 1990, Australie, court-métrage, 19 min.



Jacinthe Carrier, *Les Eux*, 2013, vidéo, 6min56.
Exposition *Les Eux*, Galerie Antoine Ertaskiran, Montréal, 2013.



Jacinthe Carrier, *À l'errance*, 2010, impression jet d'encre.
Exposition *Les Eux*, Galerie Antoine Ertaskiran, Montréal, 2013.

À ce point de ma réflexion, j'acquies certaines vues sur la puissance de l'image vidéo qui joue d'une étrangeté proche de celle de l'image spéculaire. Cette étrangeté provient d'un double paradoxe de la perception : d'une part, le dédoublement qui crée des vertiges identitaires, d'autre part, le prolongement de l'espace réel dans le reflet qui ouvre sur des vertiges ontologiques. L'image vidéo donne donc à voir un double du monde au statut problématique car elle est à la fois même et autre, et c'est peut-être de là qu'elle tire son pouvoir de fascination. Je cherche ainsi à jouer de cette ambivalence en proposant une expérience perceptuelle et affective de l'image à l'aide de manipulations telles que la répétition, la superposition, la réfection. Les recherches menées au moyen de ces trois dispositifs puisent leur vocabulaire plastique de l'*art électronique*, développé par le Steina et Woody Vasulka. Il s'agit en effet de sonder le processus de création de l'image numérique en déjouant le système électronique de la machine, ici la caméra et le projecteur vidéo, jusqu'à la production d'images abstraites.

Illusion d'une illusion.

CHAPITRE III

DES IMAGES TROUBLES

Les œuvres présentées dans l'espace de la galerie découlent ainsi d'un processus de création qui dépeint un passage du réalisme à l'onirisme, sans jamais cesser d'afficher, malgré l'abstraction, des paysages. Ma recherche nécessite de se pencher sur les caractéristiques des œuvres et sur leur conception, mais il importe aussi de réfléchir sur leur perception. La lecture des images s'effectue, il me semble, au travers de la boucle, vision projective/perception intérieure, qui convoque le sensoriel et l'affectif. La vidéo imprégnerait le regard par la lumière parfois criarde et inviterait ensuite à l'interprétation du référent. Les questionnements que j'essaie de soulever à partir de ces premières affirmations portent sur l'interaction problématique entre regard et image.

3.1. Toucher l'image du regard

Au début de chacune de mes vidéos, les images de la mer sont parfaitement figuratives. Leurs textures se transforment ensuite jusqu'à s'abstraire d'un effet réaliste par mon travail de superposition et de configuration spéculaire qui est possible grâce à l'hybridation des médiums. J'emploie le terme hybridation, car ma démarche consiste en une transformation qui agit sur les formes de construction ou de réception pour créer un objet aux multiples identités. Mes installations montrent alors des images vidéo d'elles-mêmes, changeantes, projetées sur leur propre image photographique fixe, traversées d'images sonores.

Je manipule tant le contenu – flots qui s'échouent sur les rivages, palmes des cocotiers, promenade des passants – que la matérialité du médium – épreuves photographiques, projection et diffusion sonore – pour donner à voir un *métamorphe*. L'interaction entre la projection de lumière et l'impression photographique permet de restituer l'intérieur de l'extérieur, de rejeter l'illusion de la perspective, ce qui confère au spectateur une sorte d'ubiquité. Les vertus fictionnelles de l'hybridation résident dans la mise en abîme des couches mais aussi dans le croisement des médiums. L'hybridation, productrice de sens, tisse une image au statut ambigu car les formes vidéographiques, photographiques et sonores se prononcent dans des lieux intermédiaires. En effet, les trois domaines cessent d'être lisibles dans leur zone de référence. Plusieurs modes de perception sont engagés au profit d'une lecture fragmentée, ce qui engendre une expérience de la paradoxalité. L'image, de plus en plus abstraite, inspire alors des interprétations sensibles et équivoques. Par ailleurs, au contact de la transparence de la projection vidéo et de l'opacité du papier support de projection, se dégage une tonalité fantomatique de l'image, esthétique que je cultive dans ma pratique.

Ainsi, tout au long du récit, la perception de l'image du spectateur glisse dans le territoire de l'abstraction qui engage l'intuition, l'imaginaire, l'introspection. L'esprit, qui croyait en l'existence de l'objet représenté presque sans faille et séduit par le pouvoir d'objectivité de la vidéo, déchiffre maintenant un monde irréaliste. Forme et fond sont mis en doute. Qu'est-ce que l'image ? L'icône représentée ou le médium-objet ? Visibilité et discursivité se confondent étrangement. « L'effet du médium est puissant et intense parce qu'on lui donne un autre médium comme contenu. » (McLuhan, 1964, p. 36) Le médium est-il le message ? J'observe mon trouble sensoriel face à ces images maintenant abstraites, presque dénuées de référents, et qui renvoient des formes lumineuses aux effets hallucinants. Nous avons vu que le simulacre vidéo exploitait le sentiment de l'inquiétante étrangeté ou celui du familier

devenu étrange. Maintenant qu'il ne s'agit plus de ressemblance avec le réel, comment l'image visuelle agit-elle ? Par quelle construction mentale le regard peut-il éprouver le médium, plier sous l'emprise hypnotique et s'éprendre des corps lumineux ?

Je poursuis ma réflexion à la manière d'un raisonnement circulaire, c'est-à-dire en recommençant au point de départ : la vision. Pourquoi rêver sur les images des bords de mer ? La mer miroitante et l'image vidéo baignent le regard dans la même ivresse par leur scintillement hallucinogène. Comme les reflets de lumière sur l'eau en perpétuels mouvements, l'image vidéo est insaisissable. Elle est une apparition semblable à ce que Gérard Simon définit comme un « double itinérant inaccessible au tact, mais doué d'une matérialité suffisante pour pouvoir se rendre manifeste¹⁴ ».

Dans mon installation où une vidéo est projetée sur sa photographie, le sable immobile paraît devenir une forme tangible, un relief palpable alors qu'il n'est que lumière. La texture de l'image est « un corollaire obligé des constituants plastiques. [...] d'un point de vue phénoménologique, elle est ontologiquement liée au sens du toucher¹⁵ ». Cet effet optique de l'image attise donc la perversion du toucher, bien que l'écran rectangle, seuil de l'expérience sensuelle, soit infranchissable. Le spectateur, entre inclusion et exclusion, « prend pour corps une ombre¹⁶ ». Il ne peut s'enfoncer dans ces doubles qui trompent son œil et excitent son *percevoir*, et c'est cette impossibilité de l'image, cette dérobade tactile, qui donne un indice sur la puissance sensorielle de la vidéo.

¹⁴ Gérard Simon. *Le regard, l'être et l'apparence dans l'optique de l'antiquité*. (Paris : Éditions du seuil, 1988), p. 39.

¹⁵ Catherine Saouter, *Le langage visuel*. (Montréal : Éditions XYZ, 2005), p. 38.

¹⁶ Ovide, *Les métamorphoses*. 3(339-510). (Bruxelles : Bibliotheca Classica Selecta, 2006), vers 417.

C'est peut-être la déchirure de l'entre-deux perceptuel de la vue et du toucher qui sublime les sensations. La fascination sensorielle du simulacre vidéo s'exerce au moment où toucher l'intouchable par la vue suscite en même temps le plaisir et le sentiment de perte, expérience qui démontre que la vidéo stimule des perceptions paradoxales. Sophie Dufour parle de cette fascination comme d'une « impossibilité de ne pas voir quand la distance dans la vision devient proximité immédiate¹⁷ ». La vue devient un sens exacerbé qui conquiert la perception aux dépens d'un autre, le toucher *engourdi*.

Après que le regard a éprouvé la lumière de la projection vidéo, l'esprit reçoit des représentations connotées. Il les comprend à partir de constructions mentales, de réminiscences et d'associations d'idées. L'idée de la mer, dans l'imaginaire collectif contemporain, se conjugue avec profondeurs insondables, rivages tourmentés, monstres marins, mais surtout avec liberté, évasion, aventure, méditation, paradis. La mer est si symboliquement chargée que ses évocations dictent le ressenti et dirigent la contemplation d'un spectateur influencé par les encombrantes publicités de l'expérience quotidienne, les images de l'industrie du divertissement et les histoires d'aventures maritimes. McLuhan (1964) étend ce pouvoir des médias et va jusqu'à affirmer que : « Voir, percevoir ou utiliser un prolongement de soi-même sous une forme technologique, c'est nécessairement s'y soumettre. » (McLuhan, 1964, p. 66) Le pouvoir d'évocation de l'image n'a donc pas seulement à voir avec l'inquiétante étrangeté et une déchirure perceptuelle, mais aussi avec quelque chose de culturel.

¹⁷ Sophie Dufour, *L'image vidéo : D'Ovide à Bill Viola*. (Paris : Archibooks, 2008), p. 53-54.

3.2. Perception circulaire

« Le point de focalisation de notre vie est la pupille de l'œil, portail de la petite chambre qui se trouve au centre du globe oculaire où l'obscurité est nécessaire pour résoudre l'origine de l'image artificielle. »
(Sophie Dufour, 2008, p. 66)

3.2.1. Le regard de l'image

Où se situent ces images ? Dans l'espace physique de la représentation (le cadre) ou dans les multiples dimensions de son espace virtuel ? L'écran sur lequel se joue un spectacle fait pourtant voir des espaces là où il n'y en a pas. Peut-être que le véritable espace de l'image vidéo n'est pas devant moi, mais en moi. Peut-être que la lumière n'est pas devant moi, mais en moi.

« Ce qu'on appelle inspiration devrait être pris à la lettre :
il y a vraiment inspiration et expiration de l'Être, respiration dans l'Être.¹⁸ »

Peut-être en moi, car la vision est le retour d'un reflet que la pupille miroite à la psyché. De cette façon, mes images vidéo instaurent une perception qui fait retour en moi, un enjeu relationnel avec moi. De plus, mes narrations manifestent un engagement émotionnel, car les paysages choisis me sont familiers, imprégnés de mon histoire personnelle. Je suis l'enfant et la mère confondus, l'enfant qui se mire dans les yeux de sa mère. Je revis peut-être le moment où le nourrisson perçoit sa première présence imageante, la *mère*, qui l'enveloppe par les mots et les caresses. Il se voit, il se pense, il se sent exister dans le regard de l'autre, enveloppé par le son des paroles et la sensation corporelle du toucher. D'ores et déjà, l'enfant éprouve l'image dans un entre-deux sensoriel où la vue s'identifie au toucher et au son, dans une forme de synesthésie perceptuelle marquée par l'émotion maternelle. L'affect qui jaillit de cette boucle du voir/être vu, le plus lointain, le plus profond, le plus intrinsèque, réapparaîtrait peut-être lors de la rencontre avec l'image vidéo.

La phénoménologie fait valoir le « rôle des souvenirs dans la perception »

¹⁸ Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*. (Paris : Folio, 1964), p. 18.

(Merleau-Ponty, 1945, p. 48) qui s'effectuerait dans « un horizon de sens » (ibid, p.44) évocateur d'un vécu ancien, et pas seulement par des associations d'idées nominalistes. « Pour venir compléter la perception, les souvenirs ont besoin d'être rendus possibles par la physionomie des données.¹⁹ » L'expérience physionomiste de l'enfant face au regard et au toucher de la mère est donc le premier nouage complexe de la construction identitaire et la prémisse sensorielle et affective de notre relation à l'image.

Avant l'âge de trois ans, l'enfant n'a pas la maturité cognitive pour comprendre les diverses représentations visuelles et surtout celle de son image. Arrivé à cet âge, il voit enfin se résoudre l'ensemble des confusions face à son reflet spéculaire désormais devenu familier. Il s'identifie à cette forme corporelle, pourtant double, comme le signe d'une cohésion interne, de son unicité. Son intégrité narcissique se fonde non plus sur une image de lui-même morcelée dans la boucle du voir et être vu investie par la mère, mais au travers d'une image spéculaire totalisante, et plus généralement d'une image. L'enfant *est* ce qu'il perçoit, une réduction sous forme d'image. Cette théorie psychanalytique appelée « stade du miroir²⁰ », montre que la structuration psychique et l'identité s'effectuent à travers une image.

L'image spéculaire ou l'image du semblable va donc induire une confusion entre le *moi* et l'*autre*, ce qui finira par mettre en péril l'identité. L'identification primordiale de l'individu face aux images passe de façon équivoque, de la jubilation à l'aliénation, et dans le cas de Narcisse, la fascination est mortifère. Le mythe de

¹⁹ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*. (Paris : Gallimard, 1945), p. 48.

²⁰ Le *stade du miroir*, théorie développée par Jacques Lacan dans *Les complexes familiaux* en 1936 et expliqué par Joël Dor dans son ouvrage *Introduction à la lecture de Lacan*, désigne un moment structurant et développemental de la constitution de la réalité. Il s'agit d'une expérience d'identification primordiale au cours de laquelle l'enfant effectue la construction de l'image de son propre corps.

Narcisse, métaphore intemporelle de l'amour pour l'image plus que de l'amour de soi, raconte cette inextricable torpeur du jeune homme face à son reflet, face à un prolongement de lui-même fait d'un autre matériau. Si, devant l'image vidéo, le spectateur regarde et se regarde, j'admets l'hypothèse que la spécularité s'enferme dans la circularité.

« De même que le rôle du poète depuis la célèbre lettre du voyant consiste à écrire sous la dictée de ce qui se pense, ce qui s'articule en lui, le rôle du peintre est de cerner et de projeter ce qui se voit en lui²¹. »

Les images regardent. *Ma* mer me voit. Est-ce mon regard ? Est-ce celui d'un *autre* ? Et lorsque le référent traverse le seuil de l'écran, écho maternel ou double de l'espace impossible, il devient l'« objet d'une mutation qui le magnifie », une « idole à portée de main » (Dufour, 2008).

Mer, mère, chimère

3.2.2. La boucle est doublée

L'image vidéo s'éprouve ainsi de la même façon qu'une image spéculaire, au travers d'une perception circulaire, vision/perception/projection. Pour approfondir ce postulat, l'image vidéo doit cependant répondre à une condition du mouvement circulaire, l'atemporalité. L'image vidéo peut-elle défier une condition inféodée au temps ?

²¹ Max Ernst cité par Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*. (Paris : Folio, 1964), p. 18.

Mes images de mers miroitantes sont des doubles, car elles sont la reproduction d'un paysage et sont le ressort d'un mécanisme spéculaire, c'est-à-dire d'une configuration qui met en abîme « toute enclave entretenant une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient²² ». Pour interpréter la mise en abîme, la pensée se prête à un jeu d'écho voir/percevoir qui crée une sensation de vertige, une interférence entre les strates visuelles et les strates de la psyché. Un premier paradoxe qui ne cessera pas d'en produire d'autres.

Le double détient alors un statut ambigu, car il assure la survivance des corps en étant un prolongement et menace le fantasme d'unité narcissique en étant une division. L'âme *immortelle* est sans doute le premier double du corps. Dans le monde occidental contemporain, durant un siècle où se profile la mort de Dieu, l'Homme ne sait plus quelle est la finalité du monde. Il tente d'assurer sa survivance en se prolongeant dans des doubles technologiques visibles et concrets comme dans l'image vidéo. La reproduction dans l'art sous toutes ses formes, assure en un sens la permanence d'un corps vieillissant qui finira par disparaître. L'image vidéo dialectise en cela présence, absence et mort. En tant que double, elle nourrit le fantasme d'immortalité. La boucle est bouclée.

3. 3. L'image sonore

Ce dernier chapitre porte spécifiquement sur ma pratique du sonore. Je m'intéresse à l'interaction entre le regard et l'écoute et au trouble que provoque le son dans la perception de l'image vidéo. Mon travail sonore se présente sous la forme d'une installation quadriphonique qui permet de rendre compte de l'« attitude perceptive

²² Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. (Paris : Éditions du seuil, 1977), p.18.

spécifique » (Chion, 1990) de l'audio-vision. Alors qu'il n'y a qu'un lieu à l'image, délimitée par le cadre où s'inscrit le monde iconographique, la bande-son permet de prolonger l'espace visuel. Sa nature omnidirectionnelle sans circonscription ouvre vers des temporalités hétérogènes. Le travail du son dans mes recherches ne raconte pas vraiment la fuite du temps, ni ne traduit le mouvement d'un *tourner en rond* intérieur, bien que j'applique dans sa spatialisation une circularité. La partition se compose de trois grandes parties.

1. La bande sonore débute par les bruits réels de la captation. Chant des mouettes, vagues s'échouant de façon régulière et répétitive qui sont des valeurs ajoutées à ce que l'on voit à l'écran, c'est-à-dire une « valeur expressive et informative dont un son enrichit une image donnée » (Chion, 1990, p.3). Le son qui est déjà contenu dans l'image appuie seulement la narration visuelle sans y apporter d'indices supplémentaires. Au bout de quelques minutes, un son électro-acoustique se fait entendre. Le récit change de registre. Bien que le spectateur entende encore les bruits naturels des rivages, son imaginaire peut chavirer vers une dimension onirique, car la texture numérique du nouveau motif mélodique agit comme un élément fictionnel.

Pause.

Souffle du vent, bruissement des vagues apaisant, attente.

Et là...

tonne à nouveau un son électronique encore plus aigu, long et tenu, sceau d'un suspens cinématographique, pour l'envolée définitive vers le territoire de la fiction.

La musicalité de ces vibrations électroniques composées dans les hautes fréquences du spectre sonore est teintée d'un style du cinéma d'horreur de série B. Ces sons apportent à l'image une dimension irrationnelle et poétique. Ils figurent à la fois la magie envoûtante d'un oracle et les bruits informatisés permanents de la ville. Leur discours crée des tensions là où il n'y en a pas à l'image. C'est-à-dire que l'image visuelle des vagues régulières est psalmodique et ne contient que peu d'indices narratifs tels que les passants ou le changement des textures, alors que le son lui, bruite, narre, s'exclame. Puis, l'unique bruit des vagues se voit envahir doucement par d'autres couches sonores jusqu'à être enseveli sous les sons électro-acoustiques et les bruits réels de la ville. Le visuel et le sonore se transforment et s'accompagnent dans leur marche vers les profondeurs du virtuel. Chaque transition de la métamorphose de l'image est ponctuée par un leitmotiv.

2. Autour des paysages visuels paradisiaques, méditatifs et apaisants, se déroulent alors des scènes sonores de souterrains urbains. On entend le bourdonnement des métros qui traversent la galerie d'un haut-parleur à l'autre, le grondement de la foule, le fonctionnement des machines. Une écologie musicale se dessine dans l'espace d'exposition. Chaque piste est émise par une paire de haut-parleurs, en stéréophonie, pour donner corps à un espace, et donc à une temporalité. Je *spatialise* le son, cherchant à créer une image sonore qui existe virtuellement entre les enceintes acoustiques. Enfin, j'essaie de former un mouvement circulaire et de donner la sensation d'une impalpable furtivité, tout aussi abstraite et invisible que les mouvements cycliques terrestres, que le temps qui passe. Mon intention est de mettre en scène une ville sonore monstrueusement mécanisée et informatisée alors que la vision du spectateur est happée par des paysages envoûtants. Il s'agit de créer un contrepoint entre ce que l'on voit et ce que l'on entend. À ce moment

de la partition, on peut qualifier le son d'acousmatique car l'auditeur ne visualise pas la source. Cette situation d'écoute accroîtrait la charge émotionnelle du discours sonore, car le spectateur comblerait le manque avec une intensité mentale plus significative. Le terme *acousmatique* est employé par Pierre Schaeffer et ses successeurs en référence à l'enseignement de Pythagore. Ce dernier demandait à ses disciples non initiés de l'écouter derrière un rideau sans voir ses gestes, afin d'obtenir de leur part une plus grande concentration. L'écoute non instrumentalisée par l'œil produirait donc une impression de présence plus forte et plus durable. Il ne s'agit pas ici de *toucher par la vue* comme pour percevoir l'image vidéo, mais de *voir par l'écoute*. Je m'intéresse à cette sensation paradoxale qui consiste en l'engourdissement d'un sens pour la sublimation d'un autre.

Comme le dit très justement Raymond Gervais (2015), « en retirant le son, on voit mieux ». Je ressens de nombreuses affinités avec cet artiste, car il met en scène le regard et l'écoute dans un lieu de tensions entre des mots, des images, des sons et du silence. Dans un univers où règnent le miroir, la mer, la boucle, il explore les pouvoirs de ces occurrences sur l'imaginaire en invitant le voyageur « à plonger dans son écoute, à l'intérieur de lui-même » (Gervais, 2012). Je pense à son installation où l'on voit un cornet qui paraît souffler sur l'image d'un cyclone, provoquant ainsi une synesthésie entre le regard et l'écoute.



Le cornet a sensiblement la même forme et la même position que la représentation de l'image. Le cyclone est figé et semble pourtant souffler puissamment, créant ainsi une sensation visuelle de mouvement. Cette première impression accompagnée par la présence réelle du cornet, objet sonore ici muet, aiguise le besoin d'entendre ce que l'on voit. En associant l'image du cyclone, la fonction du cornet et la position des deux, le regard et l'écoute s'interpellent et se répondent par des constructions mentales. Ce parcours de l'esprit, entre saisi et dessaisi, entre manque et plaisir, stimule la perception de l'image de façon plus insondable, plus abstraite, plus profonde. Vient alors le bruit du cyclone.

Dans mes explorations, je cherche aussi à créer des sensations paradoxales en concevant des représentations sonores autour du spectateur. Le paradoxe naît de l'habitude d'entendre ce que l'on voit et invite l'auditeur à prendre part à la construction de l'œuvre avec sa capacité à établir des connexions.

3. La dernière partie de l'installation sonore est seulement accompagnée de sons électroniques aigus, cristallins, *luisants*. Cette sonorité magnifie les couleurs crépusculaires de l'image *disjonctée*. Les timbres et les tons flottent dans l'espace. Tout est devenu irréel, on approche des profondeurs du virtuel numérique, plus intuitives, plus inconscientes. La fluidité de l'image, la musique, les couleurs *correspondent* dans une réunion d'apparences symboliques. Pour Charles Baudelaire (1857), la matière poétique est entrelacée de correspondances spirituelles dont la « magie suggestive » ou « sorcellerie évocatoire » instaure la pureté de l'art. L'image vidéo se tisse dans la trame des correspondances de la lumière et du son.

La bande-son que je présente est ainsi d'un genre hybride qui se situe à mi-chemin entre la musique, le bruitage, la musique environnementale et le cinéma pour l'oreille. Je travaille le son acousmatique et sa spatialisation pour sculpter une image sonore qui met en jeu la dimension sensorielle et affective de l'auditeur car l'image sonore est aussi une construction de l'esprit. Elle est un paysage mental. Ainsi, cette pratique de l'écoute sur le regard et inversement me permet de réfléchir sur la puissance de l'image vidéo et de sonder des possibilités de récits vidéographiques. Ces dernières recherches m'ont amenée à réfléchir à la temporalité du sonore, notamment à sa circularité.

CONCLUSION

D'une vision fugitive, *ma* mer s'est transformée en un *multiple* artificiel sans âge, séduisant et inquiétant à la fois, demeurant dans l'espace de la galerie sous la forme d'installations hybrides. J'ai tenté de m'emparer de ce temps qui passe en substituant le mouvement temporel de la nature au mouvement multidimensionnel de l'image vidéo. L'hybridation m'a permis d'éprouver les images audiovisuelles comme un phénomène en mesure de rendre compte de sa puissance sensorielle et affective. Elles agiraient dans des entre-deux convoquant des perceptions paradoxales telles que le *toucher par la vue* et le *voir par l'écoute*. Le réconfort et la blessure suscités par ce *miroir périlleux* sont alors au cœur de la fascination.

Si la phrase du vieil homme avait tant résonné en moi, c'est qu'elle était particulièrement visuelle. Elle esquissait un mouvement du temps sous le signe du rond qui m'était apparu comme la géométrie fondamentale de la Terre, du Soleil, des atomes, des cycles et du quotidien. Le cercle semblait être l'éternel retour, une essence de l'être, l'âme prisonnière de la limite du temps, du corps, de la mort, de l'écran, des pixels, du rectangle. Alors j'ai essayé d'inscrire la circularité, celle du mouvement des vagues, à la rectangularité de l'image vidéo. Comme une quadrature du cercle²³. Mais il faut bien se rendre à l'évidence. Naître du ventre rond de la mère et retourner dans la terre.

Cette recherche propose une problématique non moins sur l'éternité que sur le bonheur. Une méditation sur soi dans les eaux profondes de la mer et de l'image

²³ Problème mathématique antique cherchant à tracer à la règle et au compas un carré ayant la même aire qu'un cercle, ce qui a été annoncé impossible.

vidéo qui fait entendre la double voix de la conscience d'une narratrice divisée entre l'exaltation du spectacle réel du monde qui l'entoure et l'évasion vers les réalités artificielles. Car tout est un paysage que le regard met en abîme pour faire exister l'imaginaire. Et plus encore que des espaces de représentation, ces images sont des projections de la profondeur de la psyché. *Mes mers n'ont-elles jamais été qu'une image ?* « Nous sommes déjà et nous avons toujours été dans un paysage de perception imaginaire. » (Viola, 1991).

L'angoisse infantile de la solitude et de l'obscurité s'apaisent par le réconfort de l'imaginaire. Et qui je crois ne disparaîtra jamais toute entière, et ce chez la plupart des individus. Je ne peux rien dire quant aux couches insondables de mon inconscient où se nichent peut-être les émotions puissantes du désir d'exister au travers le regard de l'autre, celui de ma mère, de mes mers, si ce n'est que la vidéo me permet de transcender, et certainement de façon illusoire, non pas le temps qui m'échappe, mais la peur du vide. Je recherche alors par mon acte de création ce regard omniprésent fantasmé, l'ombre de cette figure, la consolation du sublime.

À ce moment même où chaque mot se ponctue ici l'un après l'autre, je me tiens devant la mer sur l'île de ma mère. Il n'est pas encore apparu, ce n'est qu'une question de minutes. Une douce houle murmure au ciel polychrome. Soudain !

Béance d'un instant fugace,

Il transperce la ligne d'horizon par son magma rouge vif qui trace le roulis sirupeux de l'eau et monte à vue d'œil. Le haut de son corps lumineux se reflète en fondant dans les coulées de la puissance aqueuse. Il se déploie le gigantesque, grandissant de sa forme parfaitement circulaire dont il émane une force ineffable que l'on implore. Mais un autre désir ici même m'avait guidée.

Moi, j'interrogeais la mer en tournant en rond jusqu'à ce moment-là. Qu'aurais-je bien pu faire d'autre que de tourner en rond ? Sur une terre ronde qui tourne autour d'elle-même. Et comment trouver un sens sur une forme qui n'a ni début ni fin ?

Balbutiante mais bavarde, je vois mes paroles capturées par celui qu'on ne peut pas regarder. Il s'exprime en un dialecte aveuglant que je n'entends pas mais sa splendeur éblouissante, telle que jamais je ne l'aurais cru, bruisse au travers d'une sublimation brûlante. Malgré la quotidienneté du phénomène qui avoisine presque avec le banal, j'avais bien du mal à banaliser l'émerveillement.

BIBLIOGRAPHIE

- Aumont, J. (2011). *L'image*. Paris : Armand Colin.
- Baudelaire, C. (1861). *Les Fleurs du mal*. (2nd éd.). Paris : Candide et Cyrano.
- Baudelaire, C. (1972). *Les Paradis artificiels*. Paris : Le Livre de Poche.
- Bazin, A. (1962). *Qu'est-ce que le cinéma ?*. (2^e éd.). Paris : Éditions du cerf.
- Berger, R. (2014). *L'art vidéo*. Zurich : JRP Ringier.
- Bergson, H. (1970). *Essai sur les données immédiates de la conscience*. (144^e éd.). Paris : Les Presses universitaires de France. 13-136.
- Boutet de Monvel, V. (2011). *La multiplicité de l'espace dans l'œuvre de Bill Viola*. Saarbrücken : Éditions universitaire Européenne.
https://books.google.ca/books?id=bP0rPGU0jI4C&pg=PA79&lpg=PA79&dq=Perception,+technologie,+imagination+et+paysage&source=bl&ots=Y2MVj16iRZ&sig=X96ae8Vok8rQs0oCGfdK0jDPj_g&hl=fr&sa=X&ved=0ahUKEwj0p_SOkufOAhWlBhQKHQ1GBcMQ6AEIjAB#v=onepage&q&f=false
- Caillois, R. (1975). *Obliques précédé d'Images, images...* . Paris : Stock. 69.
- Carrier, J. (2013). *Les Eux*. [Exposition]. Montréal : Galerie Antoine Ertaskiran.
- Chateau D. (2011). *La subjectivité au cinéma. Représentations filmiques du subjectif*. Rennes : Presses universitaire de Rennes.
- Chion, M. (2013). *L'audio-vision*. (3^e éd.). Paris : Armand Colin. 3.
- Dällenbach, L. (1977). *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Paris : Éditions de minuit. 18.
- Decker-Philips, E. (2010). *Paik Video. Station Hill Arts Series*. Barrytown : Station Hill of Barrytown. 73.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement*. Paris : Éditions de minuit.
- Deleuze, G. (1985). *L'image-temps*. Paris : Éditions de minuit.

Deleuze, G. (1987, mai). *Qu'est-ce que l'acte de création ?*. Conférence donnée dans le cadre « Les mardis de la fondation Fémis ». Paris : La Fémis.

Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=2OyuMJMrCRw>

Didi-Huberman, G. (2007). *L'image ouverte : motifs de l'incarnation dans les arts visuels*. Paris : Gallimard.

Dor, J. (1992). *Introduction à la lecture de Lacan : la structure du sujet*. Paris : Éditions Denoël.

Dubois, P. (1990). *L'acte photographique et autres essais*. Paris : Nathan.

Dubois, P. (2002). L'état-vidéo : une forme qui pense. Une histoire en deux mouvements. *Vidéo Topiques : tours et retours de l'art vidéo*. Strasbourg : Les musées de Strasbourg. 43.

Dubois, P. (2011). *La question vidéo : entre cinéma et art contemporain*. Crisnée : Yellow Now.

Dufour, S.-I. (2008). *L'image vidéo : D'Ovide à Bill Viola*. Paris : Archibooks. 15-66.

Freud, S. (1933). *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris : Gallimard. 14-22.

Gagnebin, M. (2002). *L'ombre de l'image. De la falsification à l'infigurable*. Seyssel : Éditions Champ Vallon.

Gervais, R. (2012). *Entrevue avec Raymond Gervais, artiste de l'exposition « Raymond Gervais 3x1 »*. Montréal : VOX, Centre de l'image contemporaine. Récupéré de <https://vimeo.com/62170905>

Gervais, R. (2015). *Raymond Gervais, le regard et l'écoute*. Entrevue de l'artiste Raymond Gervais. Montréal : Conseil des arts du Canada et de l'Alliance des arts médiatiques indépendants. Récupéré de <https://vimeo.com/117941480>

Krauss, R. (1976, printemps). Video. *The Aesthetics of Narcissism*. *October*, 1, 50-64.

Levy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?*. Paris : Éditions de la découverte. 5.

Marin, L. (1977). *Détruire la peinture*. Paris : Flammarion.

Mc Luhan, M. (1977). *Pour comprendre les médias*. (3^e éd.). Paris : Points. 26-66.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard. 44-48.

Merleau-Ponty, M. (1964). *L'œil et l'esprit*. Paris : Gallimard. 17-18.
http://classiques.uqac.ca/classiques/merleau_ponty_maurice/oeil_et_esprit/oeil_et_esprit.pdf

Moffatt, T. (1990). *Night Cries : A Rural Tragedy*. [Court-métrage]. Australie : Penny McDonald.

Molinet, E. (2006). L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques. *Le portique*, 30.
<https://leportique.revues.org/851>

Ovide (2006). *Les Métamorphoses*, 3(339-510). Bruxelles : Bibliotheca Classica Selecta. [Document électronique] <http://bcs.fltr.ucl.ac.be/METAM/Met03/M03-339-510.html>

Rosset, C. (2006). *Fantasmagories*. Paris : Éditions de minuit.

Saouter, C. (2005). *Le langage visuel*. Montréal : Éditions XYZ. 38.

Simon, G. (1988). *Le regard, l'être et l'apparence dans l'optique de l'antiquité*. Paris : Éditions du seuil. 39.

Rajotte, N.-È. (2013). *Apex*. [Installation vidéo]. Sherbrooke : Sporobole, Espace[IM]Média.

Viola, B. (1991). Perception, technologie, imagination et paysage. *La vidéo entre art et communication*. Paris : ENSBA.